UNE SAISON AU ZOO
Le jeu du SOIGNEUR

6+

2 à 6 JOUEURS

CONTENU :

- 1 plateau
- 6 pions
- 12 jetons
- 1 dé
- 1 règle du jeu
- 220 cartes :
  - 10 cartes MISSIONS
  - 142 cartes EMPREINTES
  - 20 cartes CHANCE
  - 48 cartes ENCLOS

BUT DU JEU :

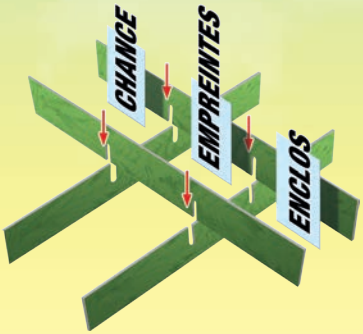
Sois le premier stagiaire à devenir soigneur !
Pour cela, tu dois remplir deux missions, en atteignant tes deux enclos et en répondant correctement aux questions « Enclos » y correspondant.

MISE EN PLACE DU JEU

Déplie le plateau. Dans la boîte, sépare les cartes de la façon suivante :
- Les cartes MISSIONS
- Les cartes EMPREINTES
- Les cartes CHANCE
- Les cartes ENCLOS

Chaque joueur choisit un pion (à monter en mettant le personnage en carton sur son socle) et le place au niveau de l'Entrée.

Place les cartes EMPREINTES, CHANCE et ENCLOS dans les emplacements prévus à cet effet, dans la boîte. Les cartes MISSIONS sont posées à plat, à côté du plateau.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

QUI COMMENCE ?

Chaque joueur lance le dé. Celui qui fait le plus gros score commence la partie.
Tournez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

AVANT DE COMMENCER LA PARTIE :

- **Partie de 2 à 6 joueurs :** Chaque joueur pioche sa carte MISSIONS et doit la garder bien cachée des autres joueurs. Il ne retourne sa carte MISSIONS que lorsqu'il a réussi ses deux missions.
- **Partie à 2 joueurs :** Si vous jouez à deux, chaque joueur tire 2 cartes MISSIONS et aura donc 4 missions à accomplir au total.

- **Les cartes MISSIONS :** Elles t'indiquent tes 2 ou 4 missions à accomplir et les 2 ou 4 enclos où tu devras te rendre au cours de la partie.



À TON TOUR :

- Lance le dé. Déplace ton pion d'autant de cases que le nombre de points indiqué sur le dé, selon les enclos où tu dois te rendre, en empruntant le chemin de ton choix.

  Tu peux soit avancer, soit reculer pour te déplacer sur le plateau. Tu peux aussi sauter par-dessus les pions pour avancer.

- **Si tu tombes sur une case EMPREINTES :**
  Le joueur précédent lit la question d'une carte EMPREINTES, correspondant à la couleur de ta case. Cette carte est composée de 6 questions, identifiées par un code couleur, identiques aux cases EMPREINTES du plateau.





Ces questions portent sur tous les animaux du Zoo de la Flèche, de façon aléatoire. Teste tes connaissances sur les particularités, l'alimentation, la gestation, les origines etc. de tes animaux préférés du zoo ! Certaines questions sont liées au visuel au dos de la carte. Devine alors quel animal se cache derrière un puzzle, un pendu ou encore un rébus !

Si la réponse est correcte, relance le dé et rejoue de la même façon.
Si la réponse est incorrecte, ton tour est terminé et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Si le joueur se retrouve sur la case EMPREINTES MYSTERE, le joueur précédent tire une carte EMPREINTES et annonce la couleur de la question qu'il a choisi, avant même de retourner la carte pour la lire.



- **Les cases STRUCTURE DU ZOO**, sur lesquelles le joueur ne peut se retrouver qu'à partir d'une carte CHANCE, ne sont pas comptabilisées comme « case de parcours ». Le joueur ne doit pas s'y arrêter après un lancé le dé, mais doit aller à la prochaine case EMPREINTES.



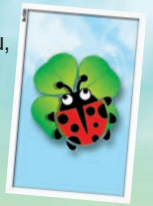
- **Si tu tombes sur une case ENCLOS** et si cette case correspond à l'une de tes missions, tu dois répondre à une question d'une carte ENCLOS, lue par le joueur précédent et qui correspond au numéro obtenu à ton lancé de dé. Tu ne peux atteindre l'enclos qu'en obtenant le chiffre exact sur le dé. Par exemple, s'il te reste 5 cases pour atteindre ton enclos, tu dois absolument obtenir 5 au lancé de dé.



Si tu réponds correctement, ta première mission est validée ! Prends un jeton de couleur en guise de première mission réussie.
Au prochain tour, tu joues pour atteindre ton second enclos. Lorsque la mission est accomplie, prends ton 2ème jeton de couleur et retourne ta carte MISSIONS. C'est GAGNÉ !
Si la case ne correspond pas à une de tes missions, alors le joueur précédent lit la question de la couleur de l'enclos sur une carte EMPREINTES.



- **Si tu tombes sur le symbole COCCINELLE** du plateau, pioche une carte CHANCE placée dans l'emplacement de la boîte. Lis et suis les instructions sur la carte. Une fois ton tour terminé, remets la carte face cachée derrière le tas.



ATTENTION :

- Si tu fais deux 6 à la suite, tu devras immédiatement te rendre à la cafétéria et passeras ton tour.

- Si deux pions se retrouvent sur la même case, alors le 2ème éjecte l'autre pion sur un enclos de son choix.

FIN DE LA PARTIE :

- Le premier joueur à remporter ses deux missions a gagné !

Pour t'aider à reconnaître certains animaux, regarde les photos autour de la boîte.

Attention !
Achtung!
Waarschuwing!



Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.
Enthält Kleinteile. Erstickungsgefahr. .
Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

CE

(FR) Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier. Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.

(DE) Farben und Muster können variieren. Es wird empfohlen, alle Kunststoffstecker und andere Schutzteilchen, die kein Bestandteil des Spielzeugs sind, zu entfernen, bevor das Spielzeug dem Kind gegeben wird.

(NL) Bewaar deze informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren. Het wordt aanbevolen om alle plastic bevestigingen en beschermingsonderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed te verwijderen voordat u het aan het kind geeft.

•4

Banijay Productions
We are Banijay

ZOO de la FLÈCHE

REF. 75029

Lansay
112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr